

Perancangan Buku Merangkai Bentuk 3D Tentang Alat Musik Tradisional Nusantara Untuk Anak Usia 9-12 Tahun

Ovinia Rustandy¹, Aristarchus Pranayama², Ryan P. Sutanto³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia
E-mail: oviniarustandy@gmail.com

Abstrak

Bangsa Indonesia memiliki aneka ragam budaya di berbagai belahan Indonesia mulai dari Sabang sampai Merauke. Sudah menjadi kewajiban bagi setiap anak bangsa untuk mampu menghargai, melestarikan dan mencintai keanekaragaman budaya tersebut. Namun dengan masuknya budaya luar seperti musik-musik modern serta alat-alat musik yang sangat dikagumi oleh anak-anak bangsa ini mengakibatkan luntur nya musik tradisi daerah khususnya alat musik tradisional yang seharusnya dilestarikan turun menurun. Dengan adanya Buku Merangkai 3D ini anak akan lebih mengenal dan mencintai budaya mereka sendiri dan dapat terus melestarikan budaya Bangsa.

Kata kunci: Buku merangkai, 3D, alat musik, tradisional, Nusantara, anak, usia 9-12 tahun.

Abstract

Title: 3D Model Assembly Book about Traditional Music Instrument Nusantara for 9-12 Years Old Children

Indonesia has various/many cultures from (many parts of) Sabang to Merauke. It is young generation's responsibility to appreciate, preserve and love the variety of cultures. But, when foreign cultures come to our daily life, such as modern music and musical instrument, young generation prefers to adopt it. It makes our culture slowly extinct especially the traditional music instrument. Now, by the existence of this 3D Model Assembly Book, the children will love and knows more about their own culture. It also encourages the young generation to keep their national cultures. Conserving the national heritage culture of Indonesia.

Keywords: 3D model, assembly book, traditional, music instrument, Nusantara, 9-12 years old, children.

Pendahuluan

Bangsa Indonesia memiliki keanekaragaman suku, ras, agama, golongan, dan lain sejenisnya. Adanya keanekaragaman tersebut maka terciptalah aneka ragam budaya di berbagai belahan Indonesia mulai dari Sabang sampai Merauke. Sudah menjadi kewajiban bagi setiap anak bangsa untuk mampu menghargai, melestarikan dan mencintai keanekaragaman budaya tersebut. Melihat realita yang terjadi saat ini, anak-anak bangsa lebih tertarik pada budaya luar yang mereka anggap jauh lebih baik daripada budayanya sendiri. Sikap inilah yang dapat membahayakan kelestarian budaya lokal.

Masyarakat yang masih memiliki sikap tersebut akan membuat bangsa Indonesia semakin tertinggal dari bangsa lain yang sedang berlomba-lomba untuk maju, mulai dari sektor teknologi hingga kebudayaan. Sebagai contoh budaya yang sangat terasa masuk dan

berpengaruh dalam masyarakat Indonesia adalah hadirnya musik-musik modern dengan genre barat yang sangat dikagumi oleh anak-anak bangsa. Sedangkan, banyak musik asli Indonesia yang tidak kalah menarik dibandingkan dengan musik luar. Ini semua terjadi disebabkan karena media lokal lebih banyak menayangkan budaya global yang lebih modern dikarenakan konten dari budaya lokal sendiri yang masih sedikit.

Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, Surabaya memiliki banyak anak muda yang sudah diperkenalkan berbagai macam alat musik sejak usia dini. Akan tetapi alat musik yang sering diperkenalkan adalah alat musik luar, seperti biola, piano, drum, bass, saxophone dan lain-lain. Alat musik tradisional penting dan perlu dipelajari oleh anak-anak karena merupakan salah satu budaya lokal yang harus terus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa. Buku edukasi mengenai alat musik tradisional

Indonesia dalam kurikulum buku sekolah sudah ada pada kelas 4 SD – 6 SD, hanya saja untuk buku yang membahas mengenai alat musik tradisional Nusantara secara spesifik dan mampu menarik minat anak-anak untuk mau membaca serta mempelajarinya masih terbatas.

Seringkali anak hanya mengetahui alat musik tradisional dari foto yang ada pada buku pelajaran mereka tanpa mengerti bentuk yang sebenarnya. Anak juga masih sulit untuk bisa mendapatkan bentuk fisik alat musik tradisional dari berbagai pulau. Penyebab utama dikarenakan keterbatasan miniatur yang tersedia di sekitar dan jarak antar pulau yang saling berjauhan. Hal ini yang menyebabkan perlu adanya pembelajaran interaktif yang disertai dengan bentuk 3D dari alat musik tersebut.

Perancangan ini dibuat untuk anak-anak usia 9-12 tahun, karena pada usia tersebut perkembangan motorik anak mulai lebih halus dan terkoordinasi. Untuk memperhalus ketrampilan – ketrampilan motorik, anak – anak harus terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang terkadang bersifat informal dalam bentuk permainan. Melalui sebuah buku interaktif yang dirancang dengan Buku Merangkai Bentuk 3D serta dapat mengeluarkan suara alat musik yang sebenarnya, sehingga proses belajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak sehingga akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan. Selain itu dengan adanya tactile sensor yang dialami oleh anak yang berarti anak dapat mengukur informasi yang timbul dari interaksi fisik atau sentuhan. Buku adalah media yang dekat dengan anak saat melakukan proses pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah, dengan begitu anak akan lebih mengingat visual yang mereka lihat dan lebih tertanam. Adanya Buku Merangkai Bentuk 3D ini diharapkan dapat melestarikan budaya Bangsa Indonesia dalam sektor musik, khususnya alat musik tradisional Nusantara.

Pengenalan mengenai alat musik tradisional sendiri sudah pernah diangkat oleh mahasiswa tugas akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra sebelumnya. Adapun karya yang pernah dirancang oleh Fidelia Sheryn S (2010) yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisi Jawa Beserta Media Pendukungnya untuk Kalangan Anak-anak” membahas mengenai berbagai macam alat musik tradisional dengan batasan daerah Jawa. Sementara pada perancangan ini memiliki batasan wilayah yang berbeda yaitu Nusantara. Selain mencakup wilayah yang lebih luas, perancangan ini lebih ditekankan untuk membantu edukasi dalam kurikulum sekolah, agar anak dapat berinteraksi secara langsung dan lebih spesifik untuk mengenali

alat musik tradisional yang paling terkenal dalam 5 pulau terbesar di Nusantara.

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku merangkai bentuk 3D untuk memperkenalkan alat musik tradisional Nusantara dengan lebih unik dan menarik untuk anak usia 9-12 tahun. Serta untuk menarik kembali minat anak-anak dalam mempelajari alat musik tradisional Nusantara melalui buku interaktif, di mana anak dapat memperoleh wawasan luas mengenai alat musik tradisional melalui tampilan visual dan berinteraktif dengan bentuk 3D yang mereka rangkai. Mengingat pada jaman sekarang ini anak lebih banyak diperkenalkan dengan alat musik luar, dan alat musik tradisional hanya dipelajari sebatas dalam buku pelajaran sekolah saja. Buku ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan gambaran serta menimbulkan rasa ketertarikan terhadap alat musik tradisional Nusantara terutama bagi generasi muda yang dimulai dari anak-anak sehingga bisa terus dilestarikan.

Maka dari itu rumusan masalah yang bisa diangkat adalah Bagaimana merancang Buku Merangkai Bentuk 3D untuk memperkenalkan alat musik tradisional Nusantara untuk anak usia 9-12 tahun.

Metode Perancangan

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan ada beberapa metode yang digunakan antara lain wawancara, observasi, metode kepustakaan dan internet. Dengan metode ini ada data yang dapat diperoleh langsung dari sumber atau objek penelitian dan ada yang tidak secara langsung. Data-data ini adalah data primer dan sekunder.

1. Data Primer

- Studi Kepustakaan untuk memperoleh data mengenai anak usia 9-12 tahun, yang diperoleh melalui penelitian di perpustakaan dan artikel – artikel yang berkaitan dengan perancangan. Penelitian ini menggali data dari bahan – bahan yang tertulis.
- Wawancara kepada anak usia 9-12 tahun untuk mengetahui ketertarikan dan pengetahuan tentang alat musik tradisional, yang diperoleh melalui proses pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara lisan dan langsung kepada narasumber terkait.
- Observasi, dilakukan dengan cara mengamati Buku Merangkai Bentuk 3D yang dijual di toko buku.

2. Data Sekunder

- Internet, digunakan untuk mendapatkan data tentang karakteristik dan kemampuan motorik anak usia 9-12 tahun serta referensi-referensi yang berkaitan dengan perancangan, juga sebagai sarana mencari informasi mengenai berbagai macam teknik Buku Konstruksi 3D. Data terkait sebagai pertukaran informasi yang terhubung dengan seluruh dunia.

Metode Analisis Data

Perancangan ini adalah penelitian kualitatif. Istilah penelitian kualitatif digunakan sebagai istilah pembungkus yang meliputi sejumlah strategi penelitian yang sama-sama memiliki sejumlah sifat tertentu, yang diambil dari serangkaian asumsi yang saling berhubungan yang bersifat khas paradigma penelitian kualitatif (Alwasilah, 2011). Dalam penelitian ini juga dengan menggunakan metode analisis data 5W1H. Analisis data yang dikenal untuk mengetahui akar permasalahan dari suatu fenomena yang ada. 5W1H meliputi *what*, *why*, *where*, *who*, *when* dan yang terakhir *how*. Dengan mengetahui akar permasalahan, diharapkan tidak akan terjadi lagi permasalahan tersebut.

Pembahasan

Fenomena yang sedang terjadi saat ini adalah sikap rendah diri anak terhadap budaya lokal yang seharusnya dibanggakan. Berdasarkan hasil survei wawancara yang telah dilakukan terhadap beberapa anak usia 9-12 tahun membuktikan bahwa anak lebih mengenal alat musik luar negeri dibandingkan dengan alat musik tradisional Nusantara. Anak harus belajar lebih banyak dan mencintai kebudayaan lokal seperti salah satunya alat musik tradisional Nusantara dalam rangka untuk melestarikan kebudayaan lokal. Anak dapat mempelajari kebudayaan tersebut di mana saja, seperti di sekolah bersama dengan guru maupun di rumah bersama orang tua saat memiliki waktu luang. Target dari media pembelajaran ini adalah anak usia 9-12 tahun atau kelas 4-6 Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan juga membuktikan bahwa anak usia 9-12 tahun lebih suka melakukan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan daripada yang biasa mereka lakukan di sekolah. Anak lebih suka belajar sambil bermain atau belajar dengan menggunakan media interaktif yang juga dapat menambah semangat belajar mereka. Kebiasaan belajar anak pada usia 9-12 tahun adalah lebih banyak menghafal, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini maka anak akan lebih mudah menghafal melalui berbagai pengalaman belajar yang mereka lakukan dan dengarkan.

Media pembelajaran ini dibuat juga untuk melatih kemampuan motorik pada anak agar lebih halus dan terkoordinasi. Anak dapat belajar mengenai alat musik tradisional dan memahami media pembelajaran interaktif pada saat sudah mampu melatih kemampuan motorik kasar. Dengan mendalami kebudayaan lokal melalui belajar alat musik tradisional dan merangkai bentuk 3D dari alat musik itu sendiri, maka dapat mengatasi sikap yang membahayakan kelestarian budaya lokal.

Dari data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa anak usia 9-12 tahun lebih mengenal alat musik tradisional Nusantara yaitu: Angklung dari Jawa Barat, Gendang Tatau dari Kalimantan Tengah, Kolintang dari Sulawesi Utara, Serunai dari Sumatra Barat, Tifa dari Papua.

Ke-5 alat musik tradisional tersebut nantinya akan dimasukkan ke dalam buku interaktif yang akan dirancang untuk memperkenalkan lebih dalam tentang alat musik tersebut. Anak juga lebih menyukai metode belajar sambil bermain sehingga buku interaktif cocok sebagai media pembelajaran yang digunakan. Tema mengenai alat musik tradisional juga merupakan tema yang baik diajarkan kepada anak dalam rangka untuk menambah wawasan tentang keanekaragaman budaya dan untuk melestarikan kebudayaan Nusantara.

Konsep Perancangan

Konsep pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain. Dimana target *audience* yang merupakan anak usia 9-12 tahun dalam masa perkembangan motorik halus mulai terkoordinasi. Dengan bermain anak lebih mudah menerima materi yang telah mereka pelajari. Selain itu dengan adanya tactile sensor yang dialami oleh anak yang berarti anak dapat mengukur informasi yang timbul dari interaksi fisik atau sentuhan. Bentuk penyajian dan variasi tampilan buku adalah secara interaktif (*3D Model Assembly Book*) yang dapat mengeluarkan berbagai macam suara alat musik tradisional Nusantara sehingga dapat menarik minat anak, serta dibuat dengan simple sehingga dapat mudah dipahami dan dipelajari oleh anak. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya vector kartun, di mana menggunakan penyederhanaan bentuk dari beberapa jenis alat musik yang dibuat. Ilustrasi ini dibuat dengan kesan yang lucu agar disukai oleh anak-anak dan mudah dipahami.

Judul Buku

Judul utama yang digunakan untuk perancangan ini adalah “Gita Nusantara”. Gita memiliki makna musik, yang berarti adalah musik nusantara yang berasal dari berbagai macam alat musik tradisional nusantara. Pemilihan judul ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran kepada anak-anak dan pengetahuan mengenai alat musik tradisional Nusantara dalam 5 pulau besar yaitu Jawa, Kalimantan, Sumatera, Sulawesi dan Papua.

Tujuan Kreatif

- a. Merancang buku interaktif tentang Alat Musik Tradisional Nusantara untuk memperkenalkan kepada anak usia 9-12 tahun secara lebih menyenangkan dan menarik.
- b. Memperkenalkan alat musik tradisional lebih luas lagi.
- c. Menambah pengetahuan mengenai alat musik tradisional sehingga anak-anak dapat lebih mencintai budaya lokal dan mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam belajar mengenai alat musik tradisional Nusantara.
- d. Menambah keragaman karya desain terutama buku pengenalan alat musik tradisional Nusantara dengan teknik Merangkai Bentuk 3D.

Strategi Kreatif

Buku Interaktif merangkai bentuk 3D ini secara khusus dirancang untuk dapat memperkenalkan secara lebih detail mengenai alat musik tradisional nusantara kepada anak usia 9-12 tahun. Mulai dari bentuk alat musik, hingga suara dari alat musik yang sebenarnya. Bagaimana dengan adanya buku ini maka mampu menarik minat anak-anak sehingga anak dapat lebih mengenal, mencintai, serta turut melestarikan budaya lokal.

Perancangan ini dibuat untuk anak usia 9-12 tahun karena pada usia ini perkembangan motorik anak mulai halus dan terkoordinasi. Dengan adanya merangkai bentuk 3D dari alat musik, maka dapat membantu untuk lebih melatih kemampuan motoriknya melalui aktifitas yang bersifat informal dalam bentuk permainan. Selain itu dengan adanya *tacticle sensor* yang dialami oleh anak yang berarti anak dapat mengukur informasi yang timbul dari interaksi fisik atau sentuhan.

Media Gita Nusantara hadir dengan isi yang memberikan pembelajaran kepada anak mengenai dasar-dasar tentang alat musik seperti pengertian mengenai alat musik tradisional, jenis alat musik dari cara memainkannya, jenis alat musik dari sumber bunyinya, hingga penjelasan lebih detail mengenai 5 alat musik tradisional Nusantara yang berasal dari Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Sumatera dan Papua. Pada bagian belakang buku juga terdapat panduan merangkai bentuk 3D untuk kerangka alat musik yang telah disediakan.

Karakteristik Target Audience

- a. Target Audience Primer:
 - Demografis: Anak Usia 9-12 tahun, Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, Tingkat pendidikan Sekolah Dasar Kelas 4-6, Tingkat perekonomian menengah hingga menengah ke atas (B-A).
 - Geografis: Daerah perkotaan di Indonesia.
 - Psikografis: menyukai hal baru, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki jiwa seni.
 - Behavioural: Menggemari berbagai macam jenis alat musik, Suka bermain.
- b. Target Audience Sekunder:
 - Demografis: Orang tua yang memiliki anak usia 9-12 tahun, Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, tingkat perekonomian menengah hingga menengah ke atas (B-A).
 - Geografis: Daerah perkotaan di Indonesia.
 - Behavioural: Orang tua yang peduli terhadap kelestarian budaya lokal, Orang tua yang melatih kemampuan motorik anak, Orang tua yang memperhatikan perkembangan anak.
 - Psikografis: Orang tua yang ingin mengajarkan alat musik tradisional pada anak, Orang tua yang memperhatikan perkembangan dan kemampuan anak

Isi Buku

Buku diawali dengan *cover* dan kata pengantar. Setelah itu terdapat hak cipta dari buku, lalu daftar isi dan mulai masuk ke isi dari Gita Nusantara.

Pada awal buku dijelaskan mengenai apa itu alat musik tradisional, jenis alat musik dari cara memainkannya, dan jenis alat musik dari sumber bunyinya. Setelah itu penjelasan mengenai 5 macam alat musik tradisional Nusantara.

Pada bagian selanjutnya terdapat pedoman bagaimana cara merancang rangkain 3D dari 5 alat musik Nusantara tersebut yang terdiri, Angklung dari Jawa Barat, Gendang Tatau dari Kalimantan Tengah, Kolintang dari Sulawesi Utara, Serunai dari Sumatra Barat, Tifa dari Papua.

Pada bagian dalam *box* juga terdapat 5 alas untuk merangkai bentuk 3D, di mana masing-masing dapat mengeluarkan suara dari alat musik yang sebenarnya.

Konsep Dasar Gaya Desain

Gaya desain yang akan digunakan untuk perancangan buku ini adalah kombinasi antara gaya modern dan tradisional. Untuk tetap memberikan kesan yang tradisional tetapi tetap tidak ketinggalan jaman dan

menarik di mata anak-anak. Menggunakan ornamen-ornamen yang lebih simple dan tidak terlalu rumit. Perancangan buku merangkai bentuk 3D tentang alat musik tradisional Nusantara ini bersifat edukatif dan menuntun anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai jenis, bentuk dan suara alat musik tradisional Nusantara.

Konsep Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah kombinasi antara warna-warna yang cerah dan ceria untuk menarik minat baca anak karena pada usia anak-anak, mereka lebih menyukai warna yang *colorful*. Dunia anak-anak juga sangat berwarna dan penuh dengan imajinasi.

Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan adalah jenis tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan menggunakan ukuran font yang lebih besar dari biasanya yang digunakan dalam buku formal. Jenis tipografi nantinya akan disesuaikan dengan gaya desain dan visualisasi yang akan di sajikan. Pada buku untuk anak-anak biasanya lebih menggunakan jenis font *sans serif* dan dekoratif. Ukuran huruf yang digunakan sekitar 10-16 pt.

Gaya Layout

Penataan *layout* akan seimbang antara ilustrasi dengan tulisan yang ada. *Layout* juga akan ditata sedemikian rupa agar menjadi suatu kesatuan yang baik untuk dipandang.

Media Pendukung

Media utama pada perancangan ini adalah buku interaktif yang berukuran 16 x 21 cm, kerangka 5 alat musik, dan rangkaian *box recording*. Media pendukung promosi perancangan ini adalah poster media promosi, katalog, x-banner, gantungan kunci akrilik, gantungan kunci *clay*, pin, stiker, notes.

Harga

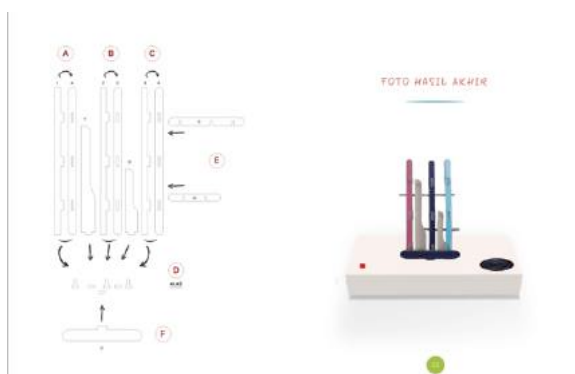
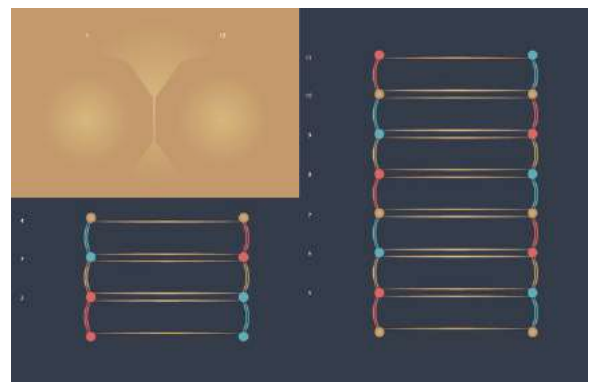
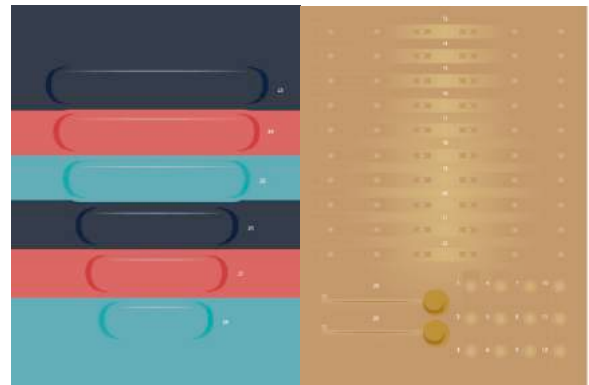
Harga yang diperkirakan untuk 1 *set* dari media interaktif Gita Nusantara, dengan buku *soft cover* 60 halaman *full colour* dan 5 *set* kerangka rangkaian 3D *full colour* adalah Rp.350.000,-

Final Perancangan

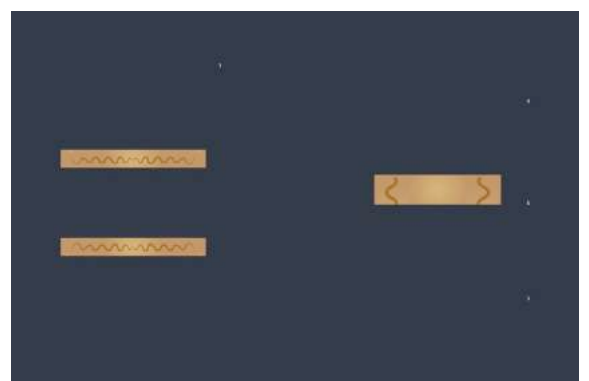
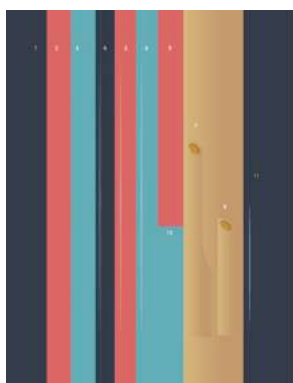


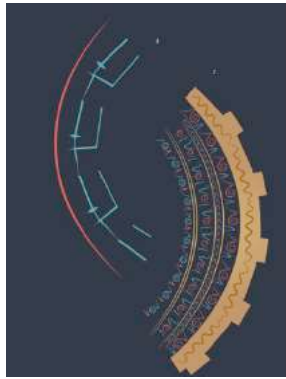
Gambar 1. Cover depan dan belakang buku





Gambar 2. Isi dalam buku





Gambar 3. Kerangka Rangkaian 3D



Gambar 6. Poster Promosi



Gambar 4. Box



Gambar 7. Gantungan Kunci Akrilik



Gambar 5. X-banner



Gambar 8. Notes



Gambar 9. Pin

Simpulan

Bangsa Indonesia memiliki aneka ragam budaya di berbagai belahan Indonesia mulai dari Sabang sampai Merauke. Sudah menjadi kewajiban bagi setiap anak bangsa untuk mampu menghargai, melestarikan dan mencintai keanekaragaman budaya tersebut. Namun dengan masuknya budaya luar membuat anak bangsa menganggap bahwa budaya luar jauh lebih baik daripada budaya nya sendiri. Sikap ini lah yang membahayakan kelestarian budaya lokal. Budaya luar sangat terasa masuk dan berpengaruh dalam masyarakat Indonesia dengan hadirnya musik-musik modern serta alat-alat musik yang sangat dikagumi oleh anak-anak bangsa, ini mengakibatkan luntur nya musik tradisi daerah khususnya alat musik tradisional yang seharusnya dilestarikan turun menurun.

Dengan adanya perancangan Buku Interaktif ini diharapkan dapat membantu para guru dan orang tua dalam mendidik dan memperkenalkan kepada anak tentang alat musik tradisional Nusantara. Membuat anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan, serta melatih kemampuan motorik pada anak. Dengan begitu anak akan lebih mengenal dan mencintai budaya mereka sendiri dan dapat terus melestarikan budaya tersebut.

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, anak lebih menikmati proses pembelajaran karena adanya interaksi yang menyenangkan dengan merangkai bentuk 3D. Anak juga senang saat mengetahui bahwa hasil dari rangkaian mereka dapat mengeluarkan suara alat musik yang sebenarnya. Juga pengalaman *tactile sensor* yang dialami oleh anak sehingga anak dapat mengukur informasi yang timbul dari interaksi fisik atau sentuhan.

Mempelajari kebudayaan bangsa sendiri adalah sesuatu yang sangat menarik untuk lebih menimbulkan rasa cinta terhadap tanah air. Oleh karena itu diharapkan para orang tua dan pendidik bisa lebih memperkenalkan lagi akan aneka ragam budaya bangsa mulai dari sejak dini. Dengan begitu anak tidak hanya akan terpengaruh dan kagum terhadap budaya luar, tetapi bisa ikut menjaga dan melestarikan budaya lokal.

Bagi mahasiswa yang ingin melanjutkan dengan membahas mengenai tema alat musik tradisional, sebaiknya memikirkan media interaktif lain yang juga efektif bagi anak-anak untuk dapat dipelajari dengan mudah. Atau bisa juga dengan menambah koleksi alat musik tradisional lainnya. Semoga perancangan ini dapat menjadi referensi dan bermanfaat dalam melestarikan budaya tradisional bangsa.

Daftar Pustaka

Alwasilah, A. C. (2011). Pokoknya Kualitatif (Vol. 6). Jakarta:Pustaka Jaya

Fase keterampilan motorik pada anak usia 1-12 tahun. (2010, 11 22). Retrieved 11 10, 2016, from <https://dachun91.wordpress.com/2010/11/22/fase-keterampilan-motorik-pada-anak-usia-1-12-tahun/>

Gunarsa, S. D. (2008). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (Vol. 13). (Y. S. Gunarsa, Ed.) Jakarta:PT BPK Gunung Mulia

Hartinah, S. (2011). Perkembangan Peserta Didik (Vol. 3). (A. Gunarsa, Ed.) Bandung:PT Refika Aditama

Ong, R. F. (2012). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Menjaga Kebersihan Lingkungan Pada Anak Usia 3-5 Tahun . Skripsi S1

Prasetyo, A. (2016, 04 19). Pengaruh budaya asing terhadap musik tradisional Indonesia. Retrieved 11 09, 2016, from <https://aguzprastyo.wordpress.com/2016/04/19/pengaruh-budaya-asing-terhadap-musik-tradisional-indonesia/>

Sutedjo, Fidelia Sheryn.(2011). Perancangan buku interaktif pengenalan alat musik tradisi Jawa beserta media pendukungnya untuk kalangan anak-anak. Perancangan Grafis No. 00021853/DKV/2011 . Surabaya: Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.

Zuliana, S. U. (2015, 06 24). Pelajaran musik di sekolah khas Indonesia mencermati seni musik di kurikulum 2013. Kompasiana. Retrieved 11 10, 2016, from http://www.kompasiana.com/zuliana/pelajaran-musik-di-sekolah-khas-indonesia-mencermati-seni-musik-di-kurikulum-2013_553003176ea834c3078b45bc